DRAGON QUEST III
DATA FILE -4-

HIPPON SPECIAL



アリアハン〜ノアニールまでを完全チェック!!

DRAGON QUEST Ⅲ 冒険総まとめガイド

これまでドラクエⅢが手に入らなかった人も、もうそろそろスムーズに買えるようになってきたと思う。そこで、今回はデータファイル特別編として、スタートからノアニールまでの詳細なデータとマップをお届けしよう。これからプレイする人はもちろん、もうクリアした人も再度楽しむための情報満載で迫っちゃうぜいっ!

MAPO ドラクエⅢワールド全体マップ

スタートはアリアハン、そこから遠いロマリア、カザーブ、ノアニールと北上していく。位置関係はしっかりとつかんでおくように!

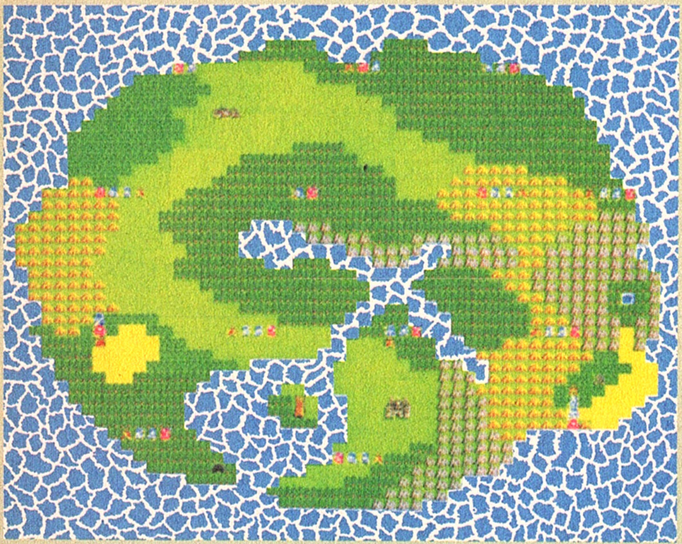


DRAGON QUEST III GUIDE
アリアハン城〜ナジミの塔

スタートの地、アリアハン。ゲームの基本進行をつかむところであり、進んでからも役に立つ、重要なところでもあるのだ。

目標レベル **6**

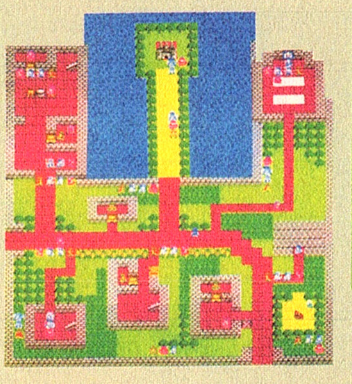
MAP1 アリアハン大陸全図



アリアハンは四方を海で囲まれた大陸になっている。たいして広くはないが、イベントポイントは意外とつまっているぞ。

スタート直後からレベル3〜4ぐらいまでは城の周りをうろうろして、経験値とお金稼ぎに徹しよう。この時点で無理は禁物だ。

MAP2 アリアハンの街



MAP3 アリアハン城



▲街の中央奥にある城に入ると、城の中に入る。この上の階には王様がいる。会えばセーブすることができる

教会	アリ
宿屋	8G
セーブ	アリ
格闘技場	ナシ

このほか、アリアハンだけにあるものに、ルイーダの店と登録所がある。仲間を加えたり、別れたりするところだ。

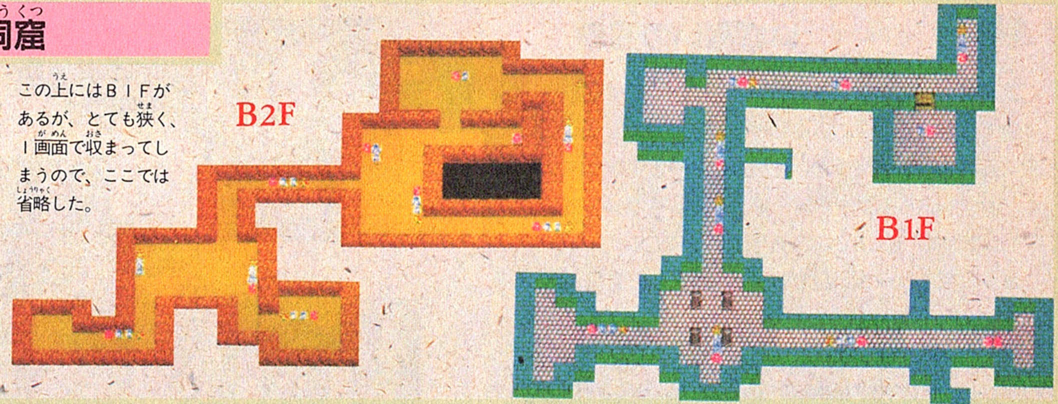
武器・防具名	値段
ひのきのぼう	5
こんぼう	30
どうのつるぎ	100
ぬののふく	10
たびびとのふく	70
かわのよろい	150
かわのたて	90

アイテム名	値段
やくそう	8
どくけしそう	10
キメラのつばさ	25

MAP4 岬の洞窟

アリアハン城の西に見える岬の洞窟。ここにはレベル5ぐらいで来るのが安心。現れる敵はスライム、おおがらす、おおありくい、フロッガーなど。

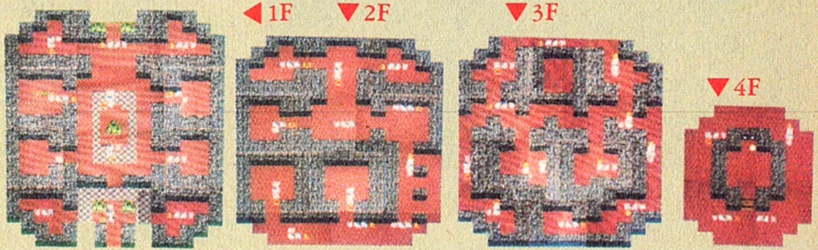
ところどころに宝箱が置いてある。HPの余裕があるようなら取りに行こう。無理なら、素直に上の階へ上がっていこう。



MAP5 ナジミの塔

ナジミの塔へ来るころにはレベル6になっていたい。それと毒消し草をなるべくたくさん持っていること。バブルスライムが多く現れるからだ。また、塔のどこかに宿屋がある。減ったHP、MPはそこで回復させよう。

塔の最上階にいる老人に会うと、ある物をくれるぞ。

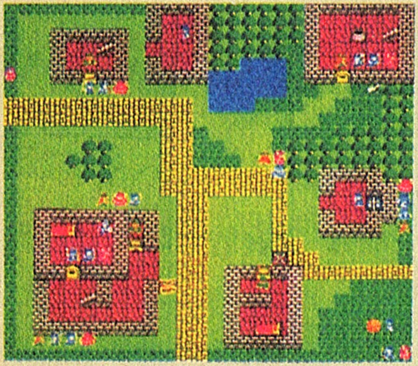


DRAGON QUEST III GUIDE
レーベの村〜いざないの洞窟

アリアハンでのクライマックスは近い！
アセらずに、ちゃんとレベルアップしてからいざないの洞窟へ入っていくように！

目標レベル **8**

MAP6 レーベの村



レベル7〜8になったら、この村を拠点にいざないの洞窟へ行くための態勢を整えていこう。アリアハンの街よりも良い武器・防具をそろえ、全員の装備がしっかりしたらいざないの洞窟へ行く資格アリだ！

それとこの村ではあるアイテムをもらうことができる。そのアイテムがないといざないの洞窟へ行っても無意味だ。扉の向こうに注意せよ。

教会	アリ
宿屋	8G
セーブ	ナシ
格闘技場	ナシ

特に重要なメッセージやアイテムがあるわけじゃないけど、アリアハン攻略後半の拠点として重要な村だ。

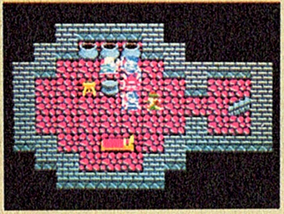
武器・防具名	値段
せいなるナイフ	200
とげのむち	320
くさりがま	550
けいこぎ	80
かわのよろい	150
かわのたて	90
かわのぼうし	80

アイテム名	値段
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
ターバン	160



▲このレーベの村でもさまざまな情報が聞ける。その結論は……!?

MAP7 アリアハンの東のほこら



いざないの洞窟の手前にあるこのほこらは、ある事のためのチェック用だ。老人の話を聞き、チェック！

MAP8 アリアハン東の拡大地形

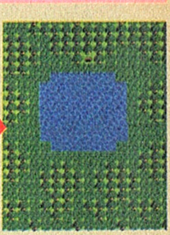
ほこらの北にある泉。ここは拡大地形になっている。

ここの奥に目指すいざないの洞窟の入口がある。



▲ここの1歩先に拡大地形があるのだ

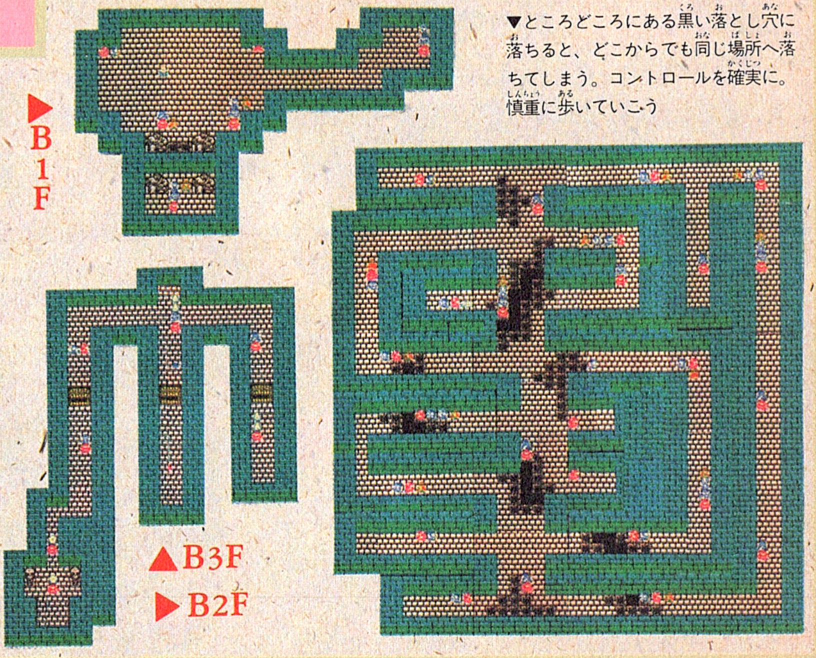




MAP9 いざないの洞窟

アリアハンでの最終目的地、いざないの洞窟は地下3階建てになっている。B2Fがかなり広いので要注意。現れる敵も、まほうつかいやおばけありくいなど手強いのが多い。フル装備＋薬草、毒消し草じゃないとツライかもしれない。じゅうぶん気をつけて戦おう。

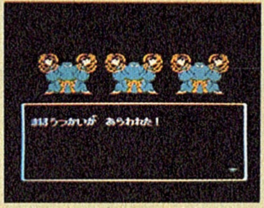
B1Fではレーベの村でもらったアイテムを使おう。B2Fはかなり大回りさせられることになる。B3Fまで来てしまえばあとは楽。旅の扉があるぞ。



▼ところどころにある黒い落とし穴に落ちると、どこからでも同じ場所へ落ちてしまう。コントロールを確実に。慎重に歩いていこう



▲老人がひとりいる。どうやら彼は、このいざないの洞窟を守っている者のようだ……



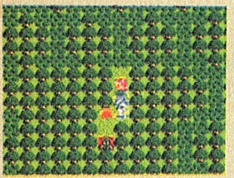
▲メラの攻撃がかなり手強いまほうつかい。HPが危なくなってきたら早めに回復しよう

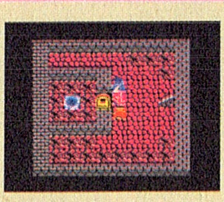
DRAGON QUEST III GUIDE
ロマリア南端〜ロマリア城

勇者たちの冒険はこのロマリアで新展開を迎える！　広大なフィールドの中に、どんな冒険があるのやら……!!

目標レベル **10**

MAP10 ロマリア南のほこら・拡大地形





いざないの洞窟から旅の扉に入り、ワープアウトした先がこのロマリア南のほこらだ。一度ロマリアの街まで行けば、二度と来ることのない（ルーラの呪文があるからね）場所だ。ちなみに拡大地形になっている。

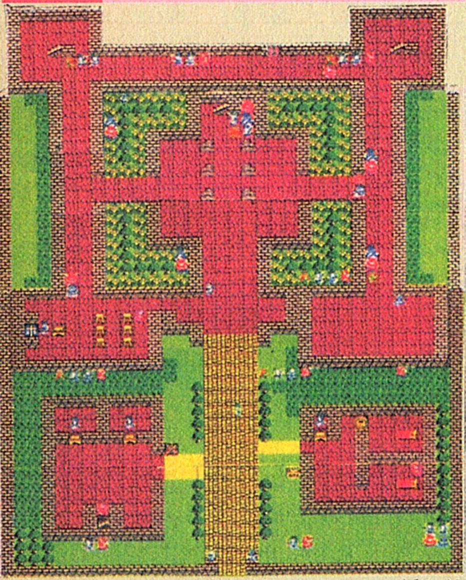


▲なんとも言いようのないワープシーンを経て、ついにロマリアへやってきた！



▲拡大地形を出てみると、目と鼻の先にロマリアの城があるのだ

MAP11 ロマリアの城と街



西側の塔・東側の塔

4F





3F





2F





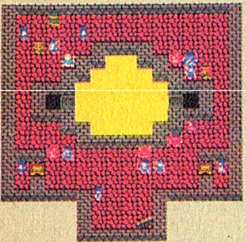


教会	アリ
宿屋	12G
セーブ	アリ
格闘技場	アリ

なんでもアリなのが、ここロマリア。初めて見る格闘技場はアツいぜ！あまりアツくなりすぎてお金をなくさないように。

武器・防具名	値段
くさりがま	550
てつのやり	750
はがねのつるぎ	1500
かわのよろい	150
こうらのよろい	300
くさりかたびら	480
せいどうのたて	180

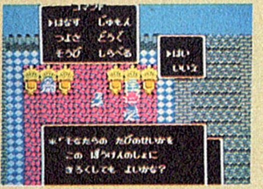
アイテム名	値段
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30
てつのまえかけ	700
かわのぼうし	80



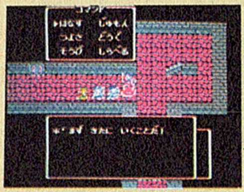
ロマリアの城・街はかなり広い。それだけにさまざまな情報や店、そして人がいる。でも、ちゃんと話は聞いておくように。

城の部分は奥にある。中央奥の階段を登っていけば王様のいるフロアだ。まず話を聞き、セーブしてもらおう。また、左右には塔になったところもある。この上にも人がいるので話を聞いておこう。

街には、武器屋、宿屋などのほかに格闘技場がある。モンスター同志を戦わせて、その結果を当てるワケだが、なかなか難しいぞ！



▲人々の話によると、ロマリアを出たらまず北へ向かったほうがいいらしい……



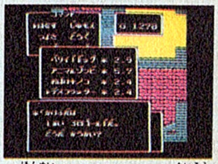
▲ロマリアへ来たら、まずセーブしておこう。何かあっても安心できるようにね



◀ギャンブルで蔵は立たない、ということを忘れずに！

果たして格闘技場でもうけることは可能か？

格闘技場に現れるモンスターは、自分たちのレベルが上がるほど強いものが現れる。賭札の値段もレベルが上がるにつれて高くなる。



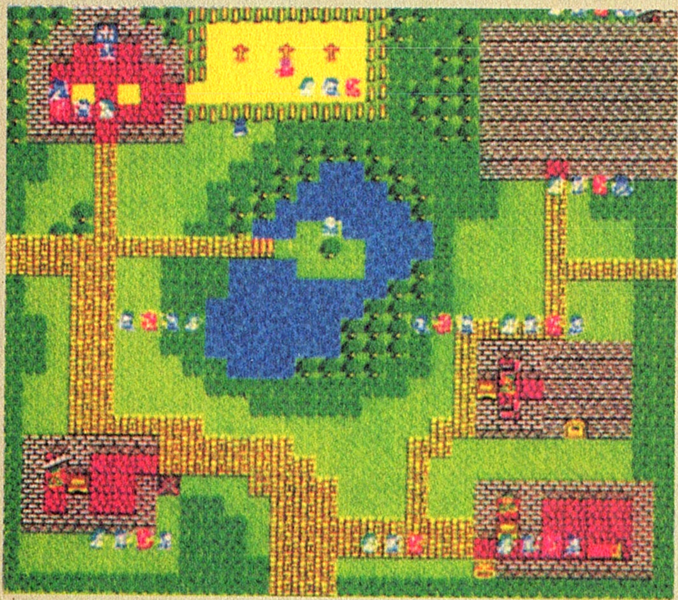
▲本命デスフラッター対抗オバケキノコだけど…

狙いのセオリーはオッズが低くても、より強く、より強力な魔法を使えるものを選ぶことだ。それがもっとも確実な的中の方法といえよう。絶対はないけどね。

DRAGON QUEST III GUIDE
カザーブの村〜シャンパーニの塔

そろそろ冒険も本格的っぽくなってきた。でも、まだまだ序盤戦。しっかり気合いを入れてかからないと、すぐ全滅させられるぞ。

目標レベル **13**



MAP12 カザーブの村

ロマリアのはるか北、山脈の間にある道を通っていくとカザーブに着く。小さな村だが、ひと通りの設備は整っているぞ。ロマリア後の拠点としてはピッタリな村なのだ。



◀池の中央にいる老人からどくばりの情報を聞いた

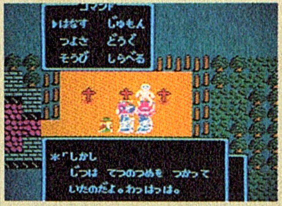
教会	アリ
宿屋	16G
セーブ	ナシ
格闘技場	ナシ

ロマリアよりはるかにいい武器・防具がそろうカザーブ。せっせとお金を貯めて、はやく装備をかためよう。

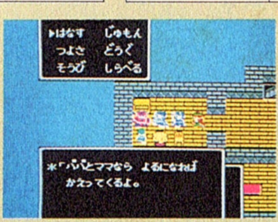
武器・防具名	値段
てつのやり	750
はがねのつるぎ	1500
てつのつめ	770
てつのよろい	1100
ぶどうぎ	800
せいどうのたて	180
てつのたて	700

アイテム名	値段
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30
てつのまえかけ	700

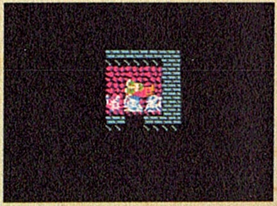
夜の変化が大きいのもこの村の特徴だ。例えば墓場。昼間だとひとりの男がいるだけだが、夜になるとその男は墓の前で寝ていて、横にはガイコツが！　話を聞いてみると、その墓に埋葬された武闘家だと言うし、右上の家の２階には、昼間は子供ひとりしかいないが、夜だとお父さん、お母さんが帰っているし、商人だって寝ているから、その横を抜けて道具屋のカウンターのところまで行けるし……。いろいろあるのだっ！



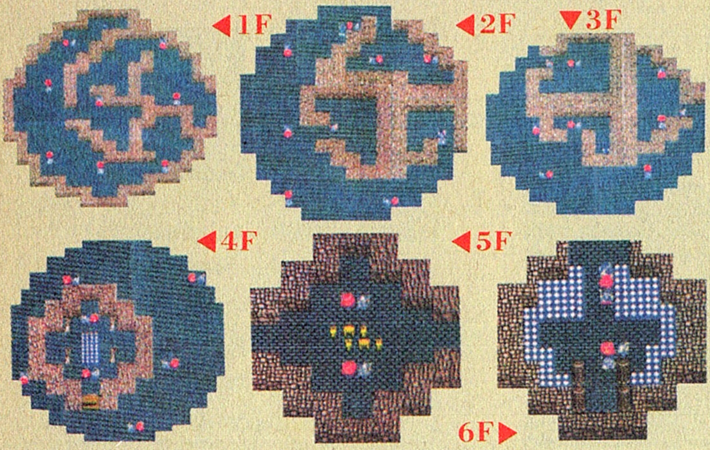
▲自分の噂を訂正しに、わざわざ出てくるとはなかなか律義なヤツ。それにしてもてつのつめは強そうだね



▲夜じゃないといないってことは、昼間はどっかに行ってしまっているということだな

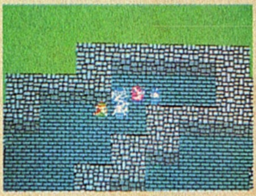

▲横の扉を開けて、商人が寝ているすきに、カウンターのところにある宝箱の中身をいただいちゃおう

MAP13 シャンパーニの塔



カザーブの南西にあるシャンパーニの塔。昼間なのに薄暗いここには、地上だと夜しか現れないこうもりおとこが出現する。しかも３階以上にはより手強い敵が！

さまざまな情報を集めると、この塔が「悪名高い」ことがわかるはず。いったい塔の上には何がいるのか……？


▲なぜか、端っこに人がポツンと立っていたりするのだ



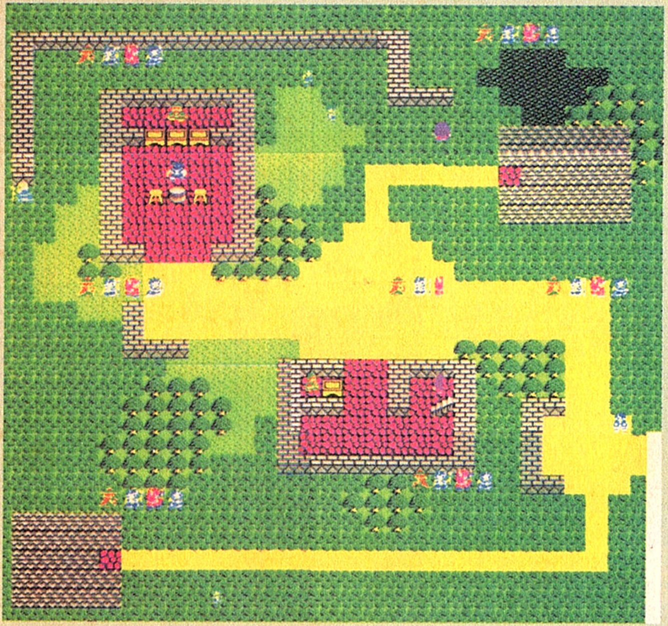
◀なかなか一筋なわじゃいかないヤツばかり現れる。戦闘の順序をよく考えて攻撃しよう


▲５Ｆ、６Ｆにはこんなところが！　いったい何がいる？

DRAGON QUEST III GUIDE
ノアニールの村〜ノアニールの洞窟

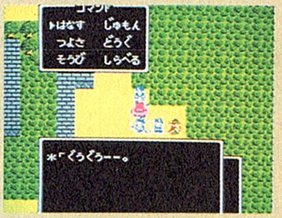
カザーブのさらに北にあるノアニール。でも、この村はちょっとヘン。声をかけてもみんな寝てるんだもん……!?

目標レベル **15**

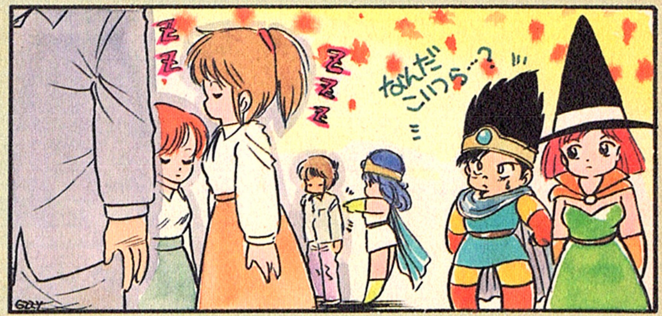


MAP14 ノアニールの村

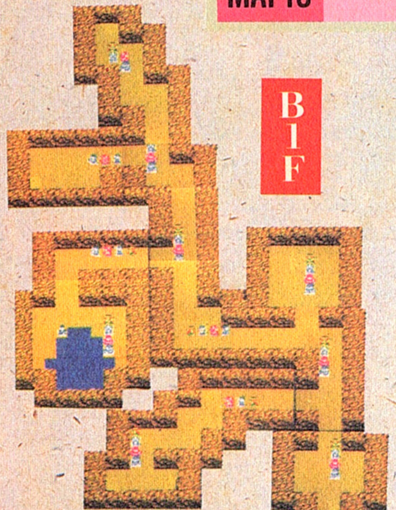
どこかの村で聞くことのできる情報に「ねむりの村」のことがある。それがココ、ノアニールだ。何らかの方法で村人たちを目覚めさせなきゃ、村としての機能はまったくはたらかない!

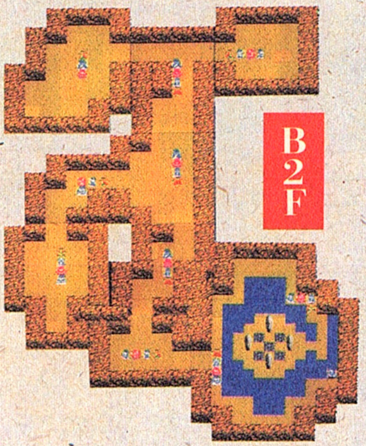


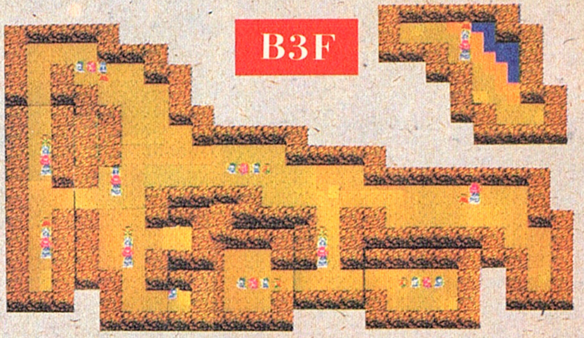
◀「ぐうぐう……」なんてのどかなところだなあ……

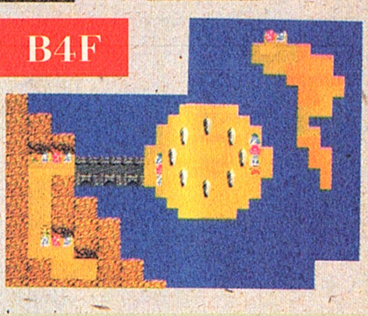


MAP15 ノアニールの洞窟

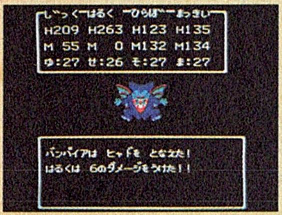




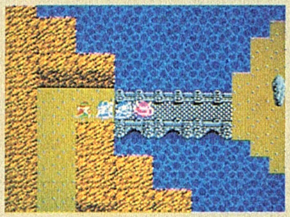




◀ちょうど真横にあるのがナゾの泉だ。島になったところの真ん中に立つと、フラッシュ一閃!ナニかが起こる。ともかく、このポイントには行ってみよう



◀バンパイアのヒャド、マタンゴの甘い息が手強い!

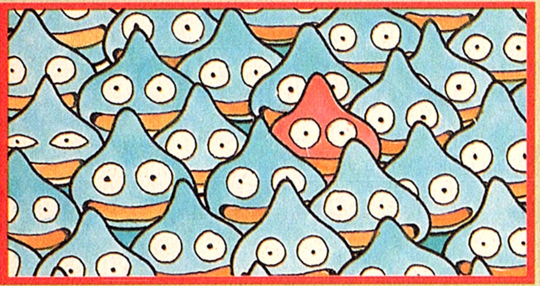


◀B4Fはいかにもあやしいところだね

ノアニールの西にある洞窟は地下4階建てで、これまでにないほどの広さがある。しかもバンパイアやマタンゴなどの強敵がぞくぞく登場する。だが、安心せよ。B2Fには、とってもウレシイ事が起こる場所があるのだ! この存在は大きいぜ!

どこかに、ある重要なアイテムがある。見つけ出し、あそこへ!

敵キャラの性格と戦闘法ガイド



知っているか、知らないか！ それだけで戦闘に大きな差がつく

ゲームをスムーズに進める最大のコツ。それは謎解きをすんなり解くことではない。戦闘の効率をいかに上げるかということなのだ。ちょっと考えれば、ドラクエIIIのプレイ時間の半分以上は戦闘に費されていることが分るはず。その効率が良いと悪いとでは大違いなのだ！

POINT 1　特殊攻撃・魔法を使う敵に要注意せよ！

戦闘でもっともやっかいなのが、毒やまひなどの特殊攻撃や呪文を使う敵と戦うことだ。それが強力であればあるほどやっかい。

そういった敵と戦う場合は、ある程度呪文によるダメージを計算した上で戦うのがよい。例えばベホイミを早めにかけておくって具合。予測不可能な特殊攻撃は仕方ないけどね。



◀まんげつそうかキアリクの呪文がないとツライ！



▲ただでさえカタいのに、スクルトまで使う。通常攻撃じゃお手上げ



▲上の敵は３種とも呪文を使ってくるのだ！

POINT 2　攻撃の順番は「すばやさ」によって決まる

攻撃の順番はある程度「すばやさ」の大小によって決定してくる。ある程度と言ったのはランダムに決定される部分もあるからだ。

だから、すばやさの高い敵と戦うときは、先制攻撃を受けることを計算に入れた上で戦う方がいいようだ。



▲パラメーターの中では「すばやさ」に特に注目なのだ

「すばやさ」を下げる魔法

ボミオスの呪文は敵のすばやさを下げるものだ。うまくかかれば先攻の確率は高くなる。



▲ボミオスはすばやさを０にしてしまう呪文なのだ



▲当然、敵のすばやさの方が高い。先制攻撃されるわな

POINT 3　格闘技場でモンスターチェック

格闘技場に現れる敵キャラは、自分たちより低いレベルのものしか現れない。逆に考えれば、自分たちのレベルが上がれば上がるほど、格闘技場に現れる敵は強いものが現れるようになり、種類が増えていく。

この性質を利用して、格闘技場でまだ戦ったことのない敵の戦いぶりを観察することができるのだ。レベルアップして新しい場所へ行く前に、格闘技場で敵の性格をつかんでおこう。



◀どの敵がどんな攻撃をしてくるか、よく観察しよう



◀どんな呪文を使ってくるのかを知っておく

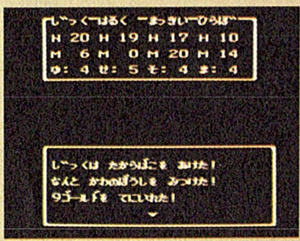
POINT 4　敵の出す宝箱の中身は？

敵を倒したあと、たまに宝箱を落としていくことがある。この中に入っているものはさまざま。やくそうやどくけしそうなどのアイテムから武器、防具、店では買うことのできない貴重なものもとっていることがある。

中身の決定は、倒した敵の集団の中で、いちばん最後に倒した敵がもっているものとなるようだ。ほしいアイテムがあるときは、持っている敵を最後に倒すようなパターンで戦おう。

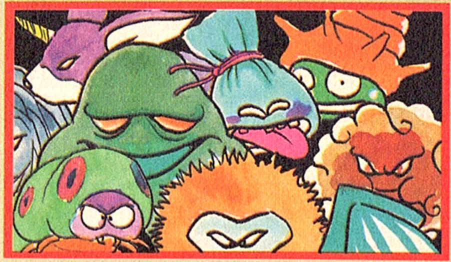


◀宝箱の中身はいったい何が入っているのかな？



◀かわのぼうしが入っていた。売るか、装備するか⁉

敵キャラ性格別分類図鑑



気になる敵キャラのデータをバッと公開してしまおう。よーく読んでおけば、必ず戦闘効率が上がることうけあいだ！ データを頭の中に入れておいて戦おう。

HP：その敵キャラのHP
EXP：1匹倒すと得られる経験値（4人の場合）
G：倒すと得られるお金
宝箱：その敵が持っている宝箱の中身
先攻レベル：こちらが先攻できるだいたいのレベル

ふつうの攻撃しかしてこない敵キャラ

このページに紹介した敵は呪文、特殊攻撃がいっさいない敵たちだ。でも中には痛恨の一撃を出すものもいる。気をつけるべし。

フロッガー



HP	14
EXP	3
G	3
宝箱	やくそう
先攻レベル	6

HPが他とくらべてちょっと高いので、強く感じるかも。

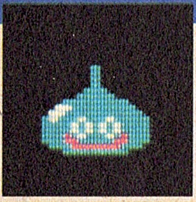
ぐんたいガニ



HP	32
EXP	9
G	12
宝箱	たびびとのふく
先攻レベル	10

守備力が高い。単独で現れることはなく、常に2匹以上で出現する。

スライム



HP	7
EXP	1
G	2
宝箱	やくそう
先攻レベル	5

いつもおなじみのスライム。レベル3ですでにカモとなる。

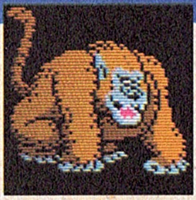
さそりばち



HP	11
EXP	2
G	4
宝箱	
先攻レベル	7

レベル4～5ぐらいだと、攻撃力が高く感じられる敵だ。

あばれザル



HP	45
EXP	18
G	18
宝箱	
先攻レベル	16

アッサラームに入って、いきなりコイツの痛恨の一撃でやられると悲惨。

おおがらす



HP	8
EXP	1
G	2
宝箱	やくそう
先攻レベル	5

スライム＆同程度のHPだけど、攻撃力はおおがらすが少し高い。

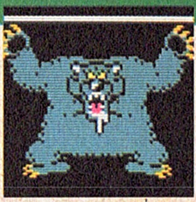
おばけありくい



HP	15
EXP	3
G	7
宝箱	やくそう
先攻レベル	8

いざないの洞窟に現れる。僧侶、魔法使いが攻撃されるとかなり痛い。

グリズリー



HP	110
EXP	130
G	55
宝箱	やくそう
先攻レベル	21

カザーブ東の川沿いに出現。レベル20ぐらいでもキツイ。痛恨の一撃アリ。

いっかくうさぎ



HP	10
EXP	2
G	2
宝箱	やくそう
先攻レベル	6

おおがらすよりも、ちょっとだけ強い。すぐにカモになるけど。

キャタピラー



HP	31
EXP	7
G	12
宝箱	やくそう
先攻レベル	9

アリアハンでの最強の敵。攻撃力もさることながら、守備力が高い。

デスストーカー



HP	118
EXP	235
G	42
宝箱	てつのオノ
先攻レベル	27

コイツもグリズリーと同じく、カザーブ東の川沿いに現れる。強敵だ。

おおありくい



HP	13
EXP	2
G	3
宝箱	かわのぼうし
先攻レベル	6

いっかくうさぎ、フロッガーなどといっしょに現れることが多い。

さまようよろい



HP	50
EXP	17
G	30
宝箱	どうのつるぎ
先攻レベル	10

痛恨の一撃を出し、ホイミスライムを呼ぶ。けっこうやっかいな敵だ。

謎の敵—"あやしいかげ"



"あやしいかげ"はその時々によって、HP、EXP、Gが異なる。何かの敵が姿を変えて現れたものなのだ。

※HP.その他のデータは平均的な数値です。

毒・まひ…特殊攻撃に気をつけろ!

この項の敵は、毒やまひ、甘い息などを吐くなどの特殊攻撃のある敵キャラたちだ。戦わなきゃどうなるか解らないヤツばかり。

おばけキノコ



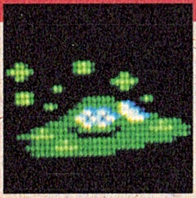
HP	20
EXP	11
G	18
宝箱	
先攻レベル	11

甘い息を吐いて眠らせてくる。甘く見てると大変なことに!

攻撃呪文に補助呪文 敵もさまざまな呪文を使う

敵キャラの中でもっとも手強いヤツら。それがこの項の呪文を使うヤツらだ。さまざまな呪文にどう対応するか、それが問題だ。

バブルスライム



HP	10
EXP	3
G	6
宝箱	どくけしそう
先攻レベル	7

毒攻撃をしてくる。1回で多勢現れる(最高7匹)ことがある要注意キャラ。

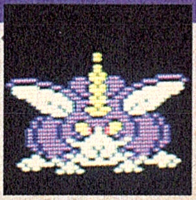
どくイモムシ



HP	30
EXP	11
G	20
宝箱	どくけしそう
先攻レベル	12

毒攻撃をしてくる。キャタピラーよりカタく、攻撃力も高い。

アルミラージ



HP	18
EXP	3
G	8
宝箱	かわのぼうし
先攻レベル	7

ラリホーの呪文を使う。しかも、よく逃げ出してしまうことがある。

キラービー



HP	25
EXP	6
G	13
宝箱	やくそう
先攻レベル	9

まひ攻撃をしてくる。全員がまひすると全滅したことになるのだ。

デスフラッター



HP	20
EXP	11
G	15
宝箱	すばやさのたね
先攻レベル	13

連続2回攻撃をしてくる。4匹現れると8発連続の攻撃をされることも!

じんめんちょう



HP	11
EXP	1
G	4
宝箱	キメラのつばさ
先攻レベル	7

マヌーサの呪文を使う。これも効きやすく、かけられたら呪文で対抗!

ポイズントード



HP	20
EXP	5
G	9
宝箱	どくけしそう
先攻レベル	9

毒攻撃をしてくる大型のカエル。HPがあまり高くないので戦いやすい。

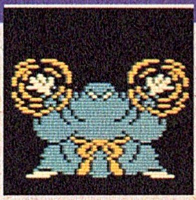
ひとくいが



HP	25
EXP	13
G	15
宝箱	どくばり
先攻レベル	12

まひ攻撃もキツいが、攻撃力も高い。小さい割に強いのだ!

まほうつかい



HP	19
EXP	3
G	10
宝箱	
先攻レベル	8

メラの呪文を使う。いざないの洞窟に多く現れるやっかい者だ。

アイテムリスト1 武器と防具

アッサラームまででなんと32種も登場する。中には妙なものも混じっているけどね。

武器・防具名	買い値	売り値	+攻撃	装備可能なキャラクター
ひのきのぼう	5G	3G	+2	全員
こんぼう	30G	22G	+7	ま以外
どうのつるぎ	100G	75G	+12	ま以外
せいなるナイフ	200G	150G	+14	全員
とげのムチ	320G	240G	+18	ゆ、せ、そ、ぶ、あ、け
くさりがま	550G	412G	+24	ま以外
てつのヤリ	750G	562G	+28	ま以外
はがねのつるぎ	1500G	1125G	+33	ゆ、せ、ぶ、し、け

武器・防具名	買い値	売り値	+攻撃・守備	装備可能なキャラクター
てつのつめ	770G	577G	+30	ぶ
どくばり	――G	1G	+10	ま
まどうしのつえ	1500G	1125G	+15	ま
おおばさみ	?G	2775G	+48	せ
てつのオノ	?G	1875G	+40	ゆ、せ、し、け
りりょくのつえ	?G	1875G	+55	そ、ま
ぬののふく	10G	7G	+4	全員
たびびとのふく	70G	52G	+8	ぶ以外
かわのよろい	150G	112G	+12	ゆ、せ、そ、し、け
けいこぎ	80G	60G	+10	ぶ
こうらのよろい	300G	225G	+16	ゆ、せ、そ、し、け
くさりかたびら	480G	360G	+20	ゆ、せ、そ、し、け

武器・防具名	買い値	売り値	+守備	装備可能なキャラクター
ぶどうぎ	800G	600G	+23	ぶ
てつのよろい	1100G	825G	+25	ゆ、せ、し、け
みかわしのふく	2900G	2175G	+20	全員
てつのまえかけ	700G	520G	+22	し
あぶないみずぎ	78000G	58500G	+1	女の子キャラ全員
ぬいぐるみ	――G	262G	+15	女の子キャラ全員
かわのたて	90G	67G	+4	ぶ、ま以外
せいどうのたて	180G	135G	+7	ぶ、ま、あ以外
てつのたて	700G	525G	+12	ゆ、せ、し、け
かわのぼうし	80G	60G	+2	ぶ以外
ターバン	160G	120G	+8	し
てつかぶと	G	G		ゆ、せ、し、け

※表中の記号は、ゆ→勇者 せ→戦士 ぶ→武闘家 そ→僧侶 ま→魔法使い し→商人 け→賢者 を意味します。

アニマルゾンビ



HP	36
EXP	7
G	15
宝箱	いのちのきのみ
先攻レベル	9

ボミオスの呪文を使う。かかると攻撃順が遅くなるぞ。

バンパイア



HP	32
EXP	15
G	19
宝箱	
先攻レベル	14

ヒャドの呪文を使う。ノアニールの洞窟やアッサラームの夜に現れる。

まほうおばば



HP	65
EXP	115
G	63
宝箱	きえさりそう
先攻レベル	35

ベギラマ、バシルーラを使う。カザーブの東の川沿いに現れる。

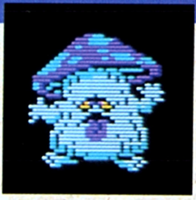
ギズモ



HP	24
EXP	9
G	14
宝箱	
先攻レベル	11

メラの呪文を使う。たくさん現れると画面が光りっぱなしでうるさい。

マタンゴ



HP	25
EXP	14
G	15
宝箱	キメラのつばさ
先攻レベル	14

甘い息を吐いてくる。ノアニールの洞窟に多く現れるぞっ！

ばくだんいわ



HP	500
EXP	165
G	105
宝箱	
先攻レベル	——

なんとメガンテの呪文を使う！ だが、攻撃はしてこない。

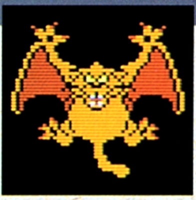
こうもりおとこ



HP	24
EXP	7
G	13
宝箱	せいなるナイフ
先攻レベル	11

マホトーンの呪文を使う。そればかりなので、比較的倒しやすい。

キャットフライ



HP	32
EXP	16
G	20
宝箱	ぬいぐるみ
先攻レベル	15

マホトーンの呪文を使う。攻撃力もなかなか高く、アッサラームの強敵。

"ばくだんいわ"のメガンテ

カザーブ東の川沿いに現れるばくだんいわは、自分のHPが少なくなると突然メガンテを唱えるとんでもないヤツだ。だが全滅はせず、1人だけHP1で生き残る。







▲この通り、なぜか全員死なないメガンテなのだ

バリィドッグ



HP	40
EXP	13
G	14
宝箱	かしこさのたね
先攻レベル	14

ルカナンの呪文を使う。他の強い敵との組み合わせで現れるとやっかい。

ホイミスライム



HP	30
EXP	5
G	5
宝箱	
先攻レベル	7

まともな攻撃はほとんどせず、ホイミの呪文ばかり唱えてくる。

アイテムリスト2 一般アイテムと特殊アイテム

何が重要かって、アイテムほど重要なものはない。一般アイテム（道具屋で買うことのできるアイテム）は言うまでもないし、特殊アイテム（そのアイテムを入手することが冒険中の小目的のひとつになるアイテム）がなければ先へ進んでいくことはできない。アッサラームまででどんなアイテムが手に入るか、ここで確認しておこう！

アイテム名	買い値	売り値	効果
やくそう	8G	6G	HPを30程度回復する。
どくけしそう	10G	7G	毒におかされたキャラの毒を中和する。
キメラのつばさ	25G	18G	塔、洞窟以外から一瞬のうちに街へ戻る。
せいすい	20G	15G	自分たちより弱い敵を出現させない。
まんげつそう	30G	22G	まひした仲間を正常な状態に戻す。

アイテム名	買い値	売り値	効果
まだらくもいと	35G	26G	敵のすばやさを下げる。
きえさりそう	?G	225G	一定歩数の間、姿を消す。
とうぞくのカギ	——G	——G	黄色の扉を開けることができる。
まほうのたま	——G	——G	ロマリアへ行くために必要なアイテムだ。
きんのかんむり	——G	——G	ある王様がほしがっているぞ。
ゆめみるルビー	——G	——G	つかうとまひしてしまうが、重要アイテム。
ちからのたね	——G	?G	"ちから"を1～5ポイント上げる。
すばやさのたね	——G	?G	"すばやさ"を1～5ポイント上げる。
スタミナのたね	——G	?G	"たいりょく"を1～5ポイント上げる。
かしこさのたね	——G	?G	"かしこさ"を1～5ポイント上げる。
ラックのたね	——G	?G	"うんのよさ"を1～5ポイント上げる。

呪文完全リスト

呪文の効果はいつも言っている通り重要だ。もし、解らなくなった時はこの表を見て、パッと思い出してほしい。

レベル＝その呪文を覚えるだいたいのレベルの目安

使用者：ま＝魔法使い、そ＝僧侶、ゆ＝勇者、け＝賢者

範囲：敵1匹＝敵1匹に効く呪文、敵1グ＝敵1グループに効く呪文、敵全部＝敵全部に効く呪文、味方1＝味方1人に効く呪文、味方全＝味方全員に効く呪文、自分＝かけた本人のみに効く呪文

魔法使いの呪文

呪文名	効果	使用者	範囲	MP	レベル
メラ	メラ系火炎攻撃呪文。10程度のダメージ。	ま、ゆ、け	敵1匹	2	1
スカラ	仲間ひとりの守備力を倍に上げる。	ま、け	味方1	3	4
ヒャド	ヒャド系氷攻撃呪文。30程度のダメージ。	ま、け	敵1匹	3	5
ギラ	ギラ系雷撃呪文。20程度のダメージ。	ま、ゆ、け	敵1グ	4	7
スクルト	味方全員の守備力を1.5倍上げる。	ま、け	味方全	4	8
リレミト	塔、洞窟などから一瞬のうちに脱出する。	ま、ゆ、け	味方全	8	9
イオ	イオ系爆発攻撃呪文。20程度のダメージ。	ま、け	敵全部	5	10
ボミオス	敵1グループのすばやさを半分下げる。	ま、け	敵1グ	3	11
ルーラ	フィールド上や戦闘中、一瞬のうちに街へ戻る。	ま、ゆ、け	味方全	8	12
ベキラマ	ギラ系雷撃呪文。35程度のダメージ。	ま、ゆ、け	敵1グ	6	14
マホトラ	敵のMPを5～10ほど奪い取って自分のものに！	ま、け	敵1匹	0	15
メラミ	メラ系火炎攻撃呪文。80程度のダメージ。	ま、け	敵1匹	6	17
インパス	宝箱の中身がわかる。安全＝青、危険＝赤。	ま、け	宝箱1	3	18
トラマナ	バリアから受けるダメージを無くす。	ま、け	味方全	2	19
ヒャダルコ	ヒャド系氷攻撃呪文。50程度のダメージ。	ま、け	敵1グ	6	20
バイキルト	味方ひとりの攻撃力を倍にする。	ま、け	味方1	6	21
イオラ	イオ系爆発呪文。60程度のダメージ。	ま、ゆ、け	敵全部	9	23
マホカンタ	すべての魔法をはね返すバリアをはる。	ま、け	術者		
ラナルータ	一瞬のうちに昼と夜、夜と昼を入れかえる。	ま、け	——	12	25
ヒャダイン	ヒャド系氷攻撃呪文。70程度のダメージ。	ま、け	敵全部	9	26
メダパニ	敵を混乱させ、同志討ちをさせる。	ま、け	敵1匹	5	27
ベギラゴン	ギラ系雷撃呪文。100程度のダメージ。	ま、け	敵1グ	12	29
シャナク	装備した呪われているアイテムを捨て去る。	ま、け	味方1	18	30
マヒャド	ヒャド系氷攻撃呪文。100程度のダメージ。	ま、け	敵1グ	12	32
レムオル	一定歩数の間、姿を消していられる。	ま、け	味方全	15	33
ドラゴラム	ドラゴンに変身し、ダメージ120程度の炎を吐く。	ま、け	敵全部	24	34
アバカム	カギのかかった扉のすべてを開く。	ま、け	扉1つ	0	35
メラゾーマ	メラ系火炎攻撃の呪文。180程度のダメージ。	ま、け	敵1匹	12	36
モシャス	味方の誰かに変身し、同等の能力を持てる。	ま、け	自分	12	37
イオナズン	イオ系爆発攻撃呪文。140程度のダメージ。	ま、け	敵全部	18	38
パルプンテ	かけた時によって常に不確定。	ま、け	不確定	20	40

僧侶の呪文

呪文名	効果	使用者	範囲	MP	レベル
ホイミ	ホイミ系HP回復呪文。30程度の回復。	そ、ゆ、け	味方1	3	1
ニフラム	弱い敵や、ゾンビ系の敵を消し去る。	そ、ゆ、け	敵1グ	2	2
ピオリム	味方全員のすばやさを1.5倍上げる。	そ、け	味方全	3	5
マヌーサ	敵の前に幻影をはり、攻撃をミスさせやすくする。	そ、け	敵1グ	4	7
ルカニ	敵1匹の守備力を0まで下げる。	そ、け	敵1匹	3	8
ラリホー	敵の脳神経にはたらき、眠らせてしまう。	そ、ゆ、け	敵1グ	3	9
キアリー	毒におかされた味方を回復させる。	そ、け	味方1	3	11
バギ	バギ系真空攻撃呪文。15程度のダメージ。	そ、け	敵1グ	4	12
マホトーン	敵の魔法を封じこめてしまう。	そ、ゆ、け	敵1グ	3	13
ベホイミ	ホイミ系HP回復呪文。85程度の回復。	そ、ゆ、け	味方1	5	14
キアリク	まひした味方を回復させる。	そ、け	味方1	6	15
ザメハ	眠っている味方全員を起こす。	そ、け	味方全	3	16
ルカナン	敵1グループの守備力を半分下げる。	そ、け	敵1グ	4	18
バシルーラ	敵をその場からどこかへ吹き飛ばす。	そ、け	敵1匹	7	20
ザキ	敵1匹を即死させる。ザラキより確率高い。	そ、け	敵1匹	7	22
ザオラル	死んだ味方を2分の1くらいの確率で生き返す。	そ、ゆ、け	味方1	10	24
バギマ	バギ系真空攻撃呪文。40程度のダメージ。	そ、け	敵1グ	6	26
ザラキ	敵1グループを即死させる。	そ、け	敵1グ	7	28
ベホマ	ホイミ系HP回復呪文。HP最高値まで回復する。	そ、ゆ、け	味方1	7	30
フバーハ	光のバリアで、吹雪、炎のダメージを半分にする。	そ、け	味方全	6	32
ベホマラー	ホイミ系HP回復呪文。全員50程度の回復。	そ、け	味方全	18	34
バギクロス	バギ系真空攻撃呪文。90程度のダメージ。	そ、け	敵1グ	9	36
ザオリク	死んだ仲間を確実に生き返らせる。	そ、け	味方1	20	38
メガンテ	敵を全滅させる。だが、術者自身も死ぬ。	そ、け	敵全部	1	41

勇者の専用呪文

アストロン	3ターンの間、鉄の塊になり攻撃を受けつけない。	ゆ	味方全	6	12
トヘロス	自分たちより低いレベルの敵を出現させない。	ゆ	味方全	4	20
ライデイン	デイン系攻撃呪文。80程度のダメージ。	ゆ	敵1匹	8	26
ベホマズン	ホイミ系HP回復呪文。全員最大値まで回復。	ゆ	味方全	62	38
ギガデイン	デイン系攻撃呪文。200程度のダメージ。	ゆ	敵全部	30	41